

ГЛАВА 6:

НАВЫКИ И ЧЕРТЫ ЧУДОВИЩ

В этой главе рассмотрено описание одного навыка Контроль Облика, и несколько отличительных черт, которыми обычно пользуются только чудовища.

АТАКА В ПОЛЁТЕ [ОБЩАЯ]

Существо может проводить атаки, вися в воздухе.

Необходимые условия: Полет (скорость).

Преимущества: В полете, существо может выполнять действие передвижения (включая пикирование) и выполнять ещё одно какое-то действие в любой точке выполнения передвижения. Существо не может делать второе действие передвижения в раунде, если оно выполнило атаку в полете.

Обычно: Без этой черты существо может выполнять действие только до или после своего передвижения.

ВОЗДУШНЫЙ ПЕРЕВОРОТ [ОБЩАЯ]

Существо может в процессе полёта быстро менять направление.

Необходимые Условия: Скорость полёта.

Преимущества: Летающее существо с этой скоростью способно в качестве свободного действия быстро и единожды менять направление полёта. Эта черта разрешает поворот до 180 градусов, вне зависимости от манёвренности существа, в дополнение к обычным разрешённым поворотам. Существо не может применять набор высоты, если оно применило воздушный переворот, но может пикировать вниз. Смена направления забирает на себя 3 метра передвижения полёта.

КОНТРОЛЬ ОБЛИКА (МУДР)

Любой персонаж, который заразился ликантропией, и осведомлён о своём состоянии, способен изучить как классовый, навык Контроль Облика. (Заражённый ликантроп не знающий о своём состоянии, может проходить нетренированные проверки Контроля Облика). Этот навык предопределяет насколько заражённый ликантроп способен контролировать свой облик или нет. Природный ликантроп свободно может контролировать свой облик, и не нуждается в использовании этого навыка.

Проверка (Непроизвольная Смена): Заражённый должен пройти проверку на восходе луны каждую ночь в полнолуние, что противостоять непроизвольному превращению в облик животного. Раненный персонаж также должен пройти проверку для непроизвольного превращения после переноса определённого количества хит-поинтов, которые понизятся на одну четвёртую от базовых, а также проходить каждый раз, как только хит-поинты вновь понизятся на одну четверть.

Непроизвольная Смена **КС Контроля Облика**
Устоять Непроизвольной Смене 25

При неудаче, персонаж остаётся в облике животного до следующего рассвета, когда он автоматически приходит в себя. Персонаж осознающий о своём состоянии, может проходить одну проверку для возвращения в свою исходную форму (смотри ниже), но если неудачно, он остаётся в облике животного до следующего рассвета.

Повторно (Непроизвольная Смена): проверка для сопротивления непроизвольной смене облика, происходит каждый раз при происхождении инициирующего события.

Проверка (Добровольная Смена): Осознавая о своём состоянии, заражённый ликантропией способен добровольно использовать этот навык, чтобы сменить себе облик, и войти в форму животного, применить переходной облик или вернуться в гуманоидный облик, вне зависимости от состояния луны или степени ранений.

Непроизвольная Смена	КС Контроля Облика
Вернуться в облик гуманоида (полнолуние*)	25
Вернуться в гуманоидный облик (нет полнолуния)	20
Принять переходной облик	15
Добровольный переход в облик животного (полнолуние)	15
Добровольный переход в облик животного (нет полнолуния)	20

*В игровых терминах, полнолуние длится три дня каждый месяц.

Повторно (Добровольная Смена): Персонаж может повторно проходить добровольные проверки перехода столько раз, сколько ему хочется. Каждая попытка стандартное действие. Однако неудачная проверка возвращения в облик гуманоида, застав-

ляет персонажа оставаться в облике животного, или переходном облике, до следующего рассвета, когда он автоматически возвращается в облик гуманоида.

Особое: Заражённый ликантропией не может проходить добровольные проверки до тех пор, пока он не осведомлён о своём состоянии. (Смотри Ликантропия как Заражение на стр. 1__).

МУЛЬТИАТАКА [ОБЩАЯ]

Существо хорошо знает, как использовать все свое естественное оружие одновременно.

Необходимые условия: Три и более «экземпляра» естественного оружия.

Преимущество: Вторые атаки с естественным оружием получают штраф к атаке лишь -2.

Обычно: Без этой черты, все вторые атаки несут штраф к броскам атаки в -5.

ПАРЕНИЕ [ОБЩАЯ]

Существо способно зависать в воздушном пространстве.

Необходимые условия: Скорость полёта.

Преимущества: Летая, существо способно останавливать своё передвижение вперёд, и зависать на месте в качестве действия передвижения. Затем оно может начать лететь в любую сторону, включая прямо вверх или прямо вниз при половине своей скорости, вне зависимости от своей манёвренности.

Если существо начинает свой ход с зависания, оно может hover на месте в течении своего хода как полноразмерным действием. Зависшее существо не может проводить атаки крыльями, но может атаковать всеми другими конечностями и придатками, применяя его как полную атаку. Если они физически способны проводить атаку дыхания, или активировать заклинание, то вместо физических атак, оно может выполнять эти специфические атаки.

Если Большое существо или большее по размеру зависает в 6 метрах от земли, поверхность которой усеяна мелким мусором и обломками, потоки воздуха от крыльев создают полусферическое облако с радиусом 18 метров. Создаваемые ветры способны затупить факелы, небольшие костры, открытые фонари, и другие небольшие источники огня не магического происхождения. Видимость внутри облака ограничена 3 метрами. Существа на расстоянии 4,5–6,0 метров получают укрытие (20% шанс промаха). На расстоянии 7,5 м. и далее, у существа полное укрытие (шанс промаха 50%, и оппоненты с помощью зрения не смогут определить метаположение существа).

Тот, кто пытается активировать заклинание внутри облака, должен пройти проверку Концентрации (КС 10+1/2 КХП существа).

Обычно: Без этой черты, если у существа манёвренность ниже прекрасной, оно должно поддерживать передвижение в полёте.

СОЗДАТЬ МЕХАНИЗМ [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Существо способно создавать големов и иных магических механизмов, которые подчиняются его приказам.

Необходимые условия: Создать Магические Доспехи и Оружие, Создать Необычные Предметы.

Преимущества: Существо с такой отличительной чертой способно создать любой механизм чьи необходимые требования для создания выполнены. Заколдовывание механизма берёт один день за каждую 1000 зм его рыночной цены. Чтобы правильно заколдовать, заклинатель должен вложить 1/25 стоимости цены предмета в Оп, и использовать исходные материалы и сырьё стоимостью 1/2 от рыночной цены механизма (смотри для деталей описания Голем, Гомункул и Щитоотраж).

Существо с этой чертой способно чинить механизмы которые повреждены. За один день работы существо способно починить до 20 пунктов повреждений, затрачивая по 50 зм за ремонт каждого пункта повреждений.

У вновь созданного механизма усреднённое количество хит-поинтов относительно его Кубиков Хит-Поинтов.

СРАЖЕНИЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ОРУЖИЯМИ В РУКАХ [ОБЩАЯ]

Существа с тремя и более руками могут воевать с оружием в каждой руке. Они проводят одну дополнительную атаку, за каждое дополнительное оружие.

Необходимые условия: Ловк 13, три и больше рук.

Преимущество: Штрафы за сражение с несколькими оружиями снижены на 2 у основной руки, и на 6 у не основных.

Обычно: Без этой черты существо получает штраф –6 к атакам провидимым основной рукой, и –10 к атакам проводимым неосновными руками. (Оно имеет одну основную руку, а все остальные неосновные). Смотри Сражение с оружием в каждой руке в 8 Главе *Руководства Игрока*.

Особое: Эта черта замещает отличительную черту Сражение с оружием в каждой руке для существ у которых больше чем две руки.

УЛУЧШЕННАЯ ПРИРОДНАЯ АТАКА [ОБЩАЯ]

Природные атаки существа более опасные, чем у иных существ его типа и размера.

Необходимые условия: Природное оружие, базовый бонус атаки +4.

Преимущество: Выберите одно из природных оружий существа. Повреждения от этого природного оружия повышаются на одну ступень, так, будто существо увеличилось в размере на категорию: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Оружие или атака причиняющие 1d10 повреждений повышаются в следующей прогрессии: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

УЛУЧШЕННЫЙ ПРИРОДНЫЙ ДОСПЕХ [ОБЩАЯ]

Природный доспех существа более плотный или толстый, чем у остальных представителей его вида.

Необходимые условия: Природный доспех, Тело 13.

Преимущества: Природный бонус доспеха существа повышен на 1.

Особое: Существо может приобретать эту черту несколько раз. Каждый раз, как только существо берёт эту черту, её бонус доспеха повышается на одну единицу.

УСИЛИТЬ МАГИЧЕСКУЮ СПОСОБНОСТЬ [ОБЩАЯ]

Существо с более сильным эффектом, чем обычно, может применять свою магическую способность.

Необходимые условия: Магическая способность на уровне заклинателя 6 и выше.

Преимущество: Выберите одну из магических способностей существа, которая приобретёт кое-какие ограничения. Существо может использовать эту способность как усиленную три раза в день (или меньше, если способность позволено использовать лишь один или два раза в день).

Когда существо применяет усиленную способность, все числовые переменные эффекты способности повышаются на половину. Усиленная магическая способность наносит в 1,5 раза больше повреждений, вылечивает в 1,5 раза больше хит-поинтов, поражает 1,5 раза больше противников, и т.д. Например усиленная магическая *стрела* ночной ведьмы причиняет 1,5 количество повреждений (бросьте 1d4+1 и умножьте результат для каждой стрелы на 1,5). Спасброски и встречные проверки (например те, когда персонаж активирует *рассеивание магии*) под это не попадают. Магические способности без случайных, переменных чисел не попадают под эффект этой черты.

Существо может выбирать только магическую способность, которая подражает заклинанию, чей уровень ниже или равен половине уровня его заклинателя –2 (округляется вниз). Для обобщения смотри таблицу в описании черты Ускорить Магическую Способность. К примеру существа использующие магические способности как заклинатели 13-го уровня, могут усиливать способности, которые только подражают заклинаниям 4-го уровня, или ниже.

Особое: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый новый раз, когда берётся эта черта, существо применяет её к одной из своих магических способностей, два раза на одну и ту же способность эту черту применять нельзя.

УСКОРИТЬ МАГИЧЕСКУЮ СПОСОБНОСТЬ [ОБЩАЯ]

Существо способно буквально мгновенно применять магическую способность.

Необходимые условия: Магическая способность при уровне заклинателя 10 и выше.

Преимущества: Выберите одну из магических способностей существа, которая приобретёт кое-какие ограничения. Существо может использовать эту способность как ускоренную три раза в день (или меньше, если способность позволено использовать лишь один или два раза в день).

Применение ускоренной магической способности является свободным действием, не провоцирующим благоприятной атаки. Существо способно в том же раунде, вместе с применением ускоренной способности, выполнять другое действие, включая

и применение другой магической способности. Существо может применять лишь одну ускоренную магическую способность в раунд.

Существо может выбирать только магическую способность, которая подражает заклинанию, чей уровень ниже или равен половине уровня его заклинателя –4 (округляется вниз). Для обобщения смотри ниже таблицу. К примеру существа использующие магические способности как заклинатели 15-го уровня, могут усиливать способности, которые только подражают заклинаниям 3-го уровня, или ниже. В дополнение: магические способности, которые подражают заклинаниям с временем активации более 1 полного раунда, не могут быть ускорены.

Обычно: Обычно применение магической способности требует стандартного действия, и провоцирует благоприятную атаку, если не отмечено по иному.

Особое: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый новый раз, когда берётся эта черта, существо применяет её к одной из своих магических способностей, два раза на одну и ту же способность эту черту применять нельзя.

УСИЛИТЬ И УСКОРИТЬ МАГИЧЕСКУЮ СПОСОБНОСТЬ

Уровень За- клинания	Уров. Заклинателя Для Усиления	Уров. Заклинателя Для Ускорения
0	4-й	8-й
1	6-й	10-й
2	8-й	12-й
3	10-й	14-й
4	12-й	16-й
5	14-й	18-й
6	16-й	20-й
7	18-й	—
8	20-й	—
9	—	—

УСТРАШАЮЩИЙ УДАР [ОБЩАЯ, ВОИНСКАЯ]

Существо может проводить удары таким образом, что маленькие оппоненты от удара отлетают как мячики.

Необходимые условия: Сила 25, Мощная Атака, Улучшенный натиск, размер Большой и больше.

Преимущество: В качестве стандартного действия, существо может выцель 4 из рукопашной атаки, и причинить отлетающий удар. Если существо попадает по обладающему телом оппоненту который меньше его, оппонент должен пройти проверку Рефлекса (КС=нанесённому поражению), или будет отброшен в сторону на 3 метра в направлении выбранном атакующим, и расплаться по земле. Атакующее существо может отшвыривать оппонента только по прямой линии, а оппонент не сможет подойти ближе к атакующему, чем та клетка где он стартовал. Если в момент отшвыривания, на пути летящего есть преграда, и оппонент и преграда переносят по 1d6 повреждений, и оппонент прекращает полёт в смежной с преградой клеткой.

ХВАТАНИЕ [ОБЩАЯ]

Существо способно хватать существ значительно меньших за себя, и удерживать их в своих когтях или пасти.

Необходимые условия: Размер Огромный или больше.

Преимущества: Существо может принимать начало захвата при удачном попадании атакой когтей или укуса, так, будто у него есть специфическая атака улучшенного захвата. Если существо удаётся произвести удержание существа на три размера меньше и менее за него, своими сжиманиями оно автоматически наносит повреждения от укуса или когтей. Если у существа есть оружие дыхания, схваченный оппонент удерживаемый в пасти существа не может проводить проверку Рефлекса.

В качестве свободного действия, удерживаемое существо может выплунуть удерживаемого, или стандартным действием отплюнуть в сторону. Отплюнутый пролетает 1d6×3 метра, и переносит по 1d6 повреждений за каждый 3 метра полёта. Если существо выплёвывает удерживаемого в момент полёта, то оппонент переносит или это количество повреждений, или повреждение от падения, смотря что больше.

ФОКУСИРОВАНИЕ НА СПОСОБНОСТИ [ОБЩАЯ]

Выберите одну из специфических атак персонажа. Эта атака станет более мощной чем обычная.

Необходимое условие: Специфическая атака.

Преимущество: Добавляйте +2 к КС ко всем спас-броскам против специфической атаки, по которой существо имеет фокусирование.

Особое: Существо может брать эту черту несколько раз. Её эффекты не суммируются. Каждый раз, когда существо берёт эту черту вновь, оно применяет её к различным специфическим атакам.